

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sebuah perubahan tradisi dari kultur masyarakat sehari-hari, terutama di bidang Teknologi Informasi (IT). Informasi yang cepat dan akurat merupakan bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era globalisasi seperti sekarang ini.

Hadirnya media internet memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Dalam hal ini salah satunya adalah Aplikasi Ensiklopedia Hewan Berbasis Web, namun pada dasarnya sebuah ensiklopedia bertujuan untuk memberikan informasi berupa data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga mampu mencakup sebuah bidang ilmu secara mendalam.

Ensiklopedia sendiri terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah ensiklopedia hewan. Untuk mendapatkan informasi hewan tertentu kadang orang-orang disekitar tidak mampu untuk menjawab rasa penasarannya. Apalagi mengenai hewan langka di Indonesia seperti contoh di Kebun Binatang Yogyakarta. Hewan yang dilindungi semakin lama semakin sedikit, karna banyaknya pemburuan liar untuk diperjualbelikan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dibuat suatu cara agar pengemasan suatu materi lebih menarik, sehingga masyarakat tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu penyajian dalam dunia pendidikan adalah menuangkan konsep buku (dalam hal ini adalah ensiklopedia) yang berbentuk kertas kedalam bentuk media elektronik berbasis web yang dapat diakses dengan mudah dengan biaya relative murah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, bagaimana merancang Aplikasi Ensiklopedia Hewan Berbasis Web serta penggunaan teknologi multimedia yang akan disampaikan melalui teks dan video, sehingga memudahkan masyarakat mengetahui informasi yang dibutuhkan.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang luas dan kompleks, keterbatasan data, waktu serta kemampuan penyusun maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun hanya untuk membahas Hewan Bertulang Belakang (Vertebrata), yang termasuk hewan-hewan langka di Indonesia.
2. Aplikasi ini menyediakan data-data hewan, dan menampilkan hewan tersebut melalui media berupa teks dan video.
3. Aplikasi ini juga menyediakan proses searching

4. Kategorisasi hewan belum dilakukan validasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan membangun sistem aplikasi ensiklopedia hewan berbasis web yang memudahkan bagi masyarakat umum mengakses informasi yang tersedia secara online dengan mudah dan relative murah.